〈対談〉

写真・取材・構成：服部円

編集者・伊藤ガビン × 植物学者 / 美術家・切江志龍

「文化的な行為も、植物を愛でる行為も、すべては人生の暇つぶし」

Figure 1.「Earth Combinatoria」展（kumagusuku, 京都）より、切江の作品『紅のエチュード』展示風景の一部。

『文化と生物学』の編集メンバーである切江志龍は、植物学の研究者でありながら美術家としても活動している。研究者がなぜ論文を書くだけでなくアート作品をつくるのか。文化庁メディア芸術祭の審査員などでさまざまなジャンルの作家と作品を観てきた編集者・伊藤ガビンさんとの対談から、研究と制作を両立するモチベーションとその意義について考えた。

植物の「美しさ」を研究とアートで追求する

—2022 年 11 月に切江さんの展覧会 [1] が京都で開催されました。日本画家との二人展でしたが、展示のテーマを教えてください。

切江志龍（以下、切江）　今回は「接木」がテーマの展示でした。日本画家の石田翔太さんと共同制作を行ってきたのですが、今回は一緒に展示をやってみようということでこの企画に至りました。僕は修士から博士課程で取り組んで来たプロジェクト（『スイレンの理論形態モデル：花形態のデザインに向けて』）を背景とした作品を展示したのですが、新作として農具と香料を使った作品や、最新の接木研究 [2] に影響を受けた実験的制作も展示しました。

© Culture and Biology

Figure 2.「Earth Combinatoria」展に展示した接木を施した植物。

—研究者でありながらアート作品を制作・展示していることについて、アートや文化側視点からの意見を聞きたいと思い、ガビンさんに展覧会を観ていただきました。どのような感想をもちましたか?

伊藤ガビン（以下、伊藤）　僕はアーティストとサイエンティストが一緒に何かをやることを訝しんで見る癖があります。というのも、そういうものは大抵アーティストが作るサイエンスを模した「サイエンス風なアート」だったり、逆に研究者がアートをやろうとするとアートに理解がある「イケてる俺」を装う傾向がある。つまり、お互いにお互いの表層的な部分を利用している様にみえるんですよね。搾取というか、お互いの権威を利用している。それ自体は全くイケていないし、面白くもない。だから、研究者が作ったアートを観るときは、僕は基本的に疑いの目で観てしまうんですよ。

でも、切江さんの作品はそういういやらしさは感じなかった。研究でやっていることと、アートで表現しようとしていることの齟齬があまりない印象を受けました。珍しいパターンだなと。僕の解釈があっているかはわかりませんが、研究者として花の形態を解析していくうち、種として存在していないけれど現実にありうる新しい花の可能性がみえてきた。そこで今回は、アートの文脈で作品として制作しているようにみえたんですよね。

さらに、これは園芸家がオシゴトとして品種改良で新しい植物をつくろうとすることとも違うんだろうなと。言ってみれば、無意味な行為ですよね。美を発見しようとする行為であって、園芸の文脈とは少しずれたところにある。そのプロセス自体も作品になっているわけですよね。そりゃ研究の枠にはおさまらないし、かといって表層的なアートの文脈にもおさまらない。そこが非常に面白いなと思いました。

切江　おっしゃる通り、既存の園芸史における品種改良の中で、存在していない植物がなぜそういう改良がなされなかったのかに興味があります。単に人が魅力を感じなかったのかもしれませんし、植物自体にそういう形態をつくるポテンシャルがなかったりとか、その理由を研究で探っています。

農学では「鑑賞価値が高い」という言い方をしますが、この花がきれいだなって思う感情と美術作品を観た時に感じる「美しい」という気持ち。そういう曖昧な空白の部分に興味が出てきて、睡蓮の形態を解析をしたり、ブリーディングをやっている園芸家に話を聞いていく中で制作のアイデアが生まれました。

伊藤　こうした人為的な操作は、花だと普通のことかもしれませんが、ヒトやサルなどでやったら怒られますよね。ありえない種を作り出そうとしているわけですから。面白いアプローチだと思うと同時に、まあ僕は現代美術の代弁者でもないんですが、現代美術の文脈から読み取ろうと

すると難しいですよね。ありえない種の「新しいなにか」を作るというプロセス自体は面白いですが、それは果たして何なのかということをアートワールドの中で定義しないといけません。

―アートワールドでの定義というのは具体的にどういうことでしょうか？ 例えば、研究であれば論文にまとめて学術誌に投稿し、査読というプロセスを経て出版されます。そしてその論文を誰か別の人が引用する。時間が経つにつれてその論文の価値というのが評価されていきますよね。

伊藤　アートにおける論文にあたるものは、作品そのものでしょう。作品が評価されるには、アートヒストリーとアートワールドとの関係を決める必要があるし、さらに新規性も必要。これは、論文でいう先行研究の上に自分の研究を位置付けるということにすごく近い行為だと思います。そういう視点でアートを観ると、理解しやすいのではないでしょうか。でもここで難しいのが、美しさとか、感性とかの話。アートには、人によって異なる基準が入ってくるんですよね。

　また、サイエンスの世界との違いでいえば、時代が変わると評価がまったく変わってしまう可能性があることと、作品単体で見ただけでは理解ができないことでしょうか。例えば、鳥取県がアンディ・ウォーホルの《ブリロの箱》を購入したことがニュースになっていましたよね [3]。あの作品はウォーホルが 1964 年に作ったから価値がある。例えばそれより 100 年前に発表していたら全く意味をなさない。だから、今の時代のアートワールドにどんな作品を提示するかが大事なんです。アートワールド動向は刻々と変わっているわけで、だからこそ切江さんの作品をどこの位置づけで見せていくのかが今後の課題でしょう。

Figure 3. 展示について解説する切江と聞く伊藤。

イマジナリーな庭をつくりたい

―学術誌に論文を出版することと、展覧会をで作品をみてもらうこと。切江さんのように両方やっている人はとても少ないと思いますが、実際にやってみて違いはありますか？

切江　論文の読者から直接感想をもらうことがすごく少なかったんですよね。もちろん、一部の学術誌では読者の感想を積極的に集めているところもありますが、よほどホットなテーマでない限りなかなか可視化されにくいと思います。

伊藤　アートのほうが反応が返ってきやすいと？

切江　そうですね。セミナーや学会発表で反応をもらうこともありますが、わざわざ声をかけてじっくり話すことって少なくて。でも、フランスに滞在したり、研究会で発表した時 [4] は研究内容だけでなくアート活動への反応もよかったので、国民性の違いもあるかもしれません。

伊藤　そもそも研究をしながら作品をつくるモチベーションってどこからきているんですか？

切江　小さい頃から「生物学」に興味があったのですが、美術に関しては図工レベルのことしか経験はありませんでした。大学で理系に進学したものの、なぜか演劇サークルが楽しそうに見えて [5]。そこで初めて演劇に触れて、表現することや美術にのめり込んでしまったんです。

伊藤　役者をやっていたんですか？

切江　いえ、僕は舞台美術の制作と脚本の原案を書いたりしていました。僕自身は脚本をそれほど書かなかったのですが、書ける友人をそそのかして一緒に話を作ってました。大学には建築学科があって、デザインや美術ともゆるやかにつながってはいて、舞台美術に関する講義があったり、ペーパー試験の代わりに学内でパフォーマンスして他学科の単位をもらったりすることがありました。

そういう課外活動が楽しくて、バイオアーティストとして知られる早稲田大学の岩崎秀雄先生が主宰する『metaPhorest』[6] にも参加するようになりました。そこで『文化と生物学』のメンバーである飯沢さんや美術大学出身のアーティストたちに出会ったんです。

自然科学の教育を受けてきた人間からすると、アーティストとはコミュニケーション方法やものごとの良し悪しの基準が全く違うので、最初はすごく戸惑いました。でも、彼らから刺激を受けていくうちに、自分の中で植物学を基準としたテーマのようなものがみえてきて、研究と制作のバランスがとれる様になったんです。最初から両方やってやろう！ という気負いがあったわけではないんですよ。

ただ思い返すと、小学校高学年くらいから熱帯魚を飼っていて、水草のレイアウトとかを考えるのが好きでした。ある種の劇空間をつくるのが昔から好きだったのかもしれません。まったく自覚的ではなかったのですが。

伊藤　なにか自分を表現したい、というよりも、世界を作りこむほうに興味があると。

切江　まさに、そうです。

伊藤　それを聞くと舞台美術や水景、モネの《睡蓮》のような、過剰にセットアップした世界に惹かれるのは理解できます。

切江　今回の展示でも、作品というよりジオラマだよね、とある方に批評的に言われました。でも、逆に腑に落ちたというか。作品としてモノをつくらなければという思いが先行していたのですが、根底にあるのは舞台美術的な世界だと気づき、空間としてみせる展示になったんです。

伊藤　わかります。つまり小さい生態系に興味があるんですね。ここから作品を作りつづけていくとして、どういうものが作れると切江さんにとっての“大成功”なんですか？

切江　ゴールを設けて始めたことではないので、今やりたいことや少し先にやってみたいことはたくさんあるのですが、長期的な計画はないです。

伊藤　じゃあ例えば、今回の展示場所の 100

倍のスペースを与えられて、時間も予算も好きなだけ使えるとなったとしましょう。その時にやりたいことはありますか？

切江　今そのスペースを与えられたら、今回の展示を100倍の密度でやる気がします。やり残したこともたくさんあったので。例えばシミュレーションした交配を実際の植物でやってみるとか。コンセプトは変わらず、もっとサイエンティフィックな実践を絡めたいですね。あとは香りをつかった作品も展示していたのですが、広い空間で香料を組み合わせたりもしたい。僕の頭の中にある庭の様な、といっても単に土があって植物があるだけの造園ではない、イマジナリーな空間を作ってみたいです。

Figure 4. 切江の作品『Notions Communes』展示風景。ビニールハウスの中には柄に香料を充填した鎌と園芸植物を封入した標本瓶を展示。鎌の刃からは香料がゆっくりと滴り落ちる。

生物が増殖していくことの美しさ

伊藤　切江さんがやっている未だ見ぬ花を作る研究は、農学や園芸の中でどういう立ち位置なんですか？

切江　僕がいた研究室の多くの人たちは僕と同じく、主に植物のデータ解析やシミュレーションを利用して、新しい品種を作る方法を研究をしていました。大まかな例えですが、どういうイネの掛け合わせをすればたくさん収穫できる品種がつくれるか、ゲノムの情報を解析して見つけ出す、とか。

　農学での研究は、圧倒的に穀類が多いんです。もちろん重要度でいえばそうなるのは当然なのですが、穀物は量的に処理しやすいという理由もあると思います。数理的なアプローチで植物を扱うと考えた時、どういう展開であればサイエンティフィックに整合性がとれるのかと考えるんです。だから花の研究で論文が書けるの？と同期には言われていましたね。

伊藤　花の研究をしている人はいない？

切江　全くいないわけではないですが、多くはないと思います。単純に研究室を運営しようとすると、科研費をはじめとする予算をとりやすいのは食糧につながる種の研究でしょうね。

伊藤　なるほど、動物も経済的に役に立つ研究が多いのでしょうか？

切江　近いと思います。

伊藤　今の話を聞くと、品種の改良というより、造園の中で種ごと、まるごと全部つくりたいという欲望があるんですか？

切江　それは、ありますね。

伊藤　いいですね。自分のつくった植物しかない植物園をつくりたいと。

切江　僕は今31歳なんですが、ポケモン第一世代[7]と言われていて、アニメが始まった頃は5〜6歳でした。人間ではない生き物がいて、現実の生き物とは少し違って、でも人と関わっているという描写に憧れていました。熱帯魚にハマっていたという話もしましたが、小学校の友人が熱帯魚図鑑を見せてくれて、こんなポケモンみたいなやつらがいるんだ！ってびっくりしたんですよね。ポケモンの元ネタなので当然なんですが、入り口が逆だったんです。現実にこんな変な形の生き物がいるなら飼ってみたい、自分の世界に住まわせてみたい、という気持ちが原体験になっている気がします。

―そこで動物ではなく植物の研究をすることになったのはなぜですか？

切江　偶然です。実は高校生の頃は植物の研究ではなく、再生医療をやりたかったんです。祖父が病気で喉を手術して声が出せなくなったことで、再生医療に興味を持ちました。でも大学進学のタイミングで祖父が亡くなり目標を失ってしまいまして。なんとなく生物学科に入ったら、当時、植物の研究室が盛り上がっていたんですよね。先生方の熱量におされていろいろと勉強してきたことが基礎になって、いつしか花の品種改良について関心を持つようになりました。花自体は美しいといわれているけど、品種改良としてやっていることは実はグロテスクだなと。本来の目的を超えて生殖器官を暴走させているんですよね。これは面白いなと興味を持ちました。

伊藤　そこに個人的なオブセッションがあるんですか？ 切江さんの接木の作品をみた時、再生医療が一瞬頭によぎったんですよね。僕は生物って機械だよねって思っていて、人間に対しても機械のような部分にロマンを感じるんです。アートの文脈からみても興味深いですよね。接ぎ木みたいなことは、動物を使うと倫理的に問題になりますが、植物についてはまだ許されているところがあるわけで。

切江　確かに、そういうクリーチャー的な部分、人間がどう感じるかを度外視して、生物が増殖していくという部分にも惹かれているのかもしれません。植物に興味をもったきっかけのひとつはカルス[8]なんです。植物にもホルモンがあるのですが、ある配分で植物を処理すると、茎とかが何も分化していない単なる細胞の塊に戻るんですよね。いわゆるiPS細胞で起きているようなことと概念的には近いのですが。植物との出会いが、光合成とか土壌とか生態系保全という方向ではなかったんです。

伊藤　それを聞いて思い出すのが映画『となりのトトロ』[9]で木がにょきにょき〜って生えるシーンがあるじゃないですが、あそこに僕は興奮するっていうか、めちゃくちゃ面白いと思っていて。実はトトロと映画版『AKIRA』[10]って同じ1988年に公開されたんですよ。僕はリアルタイムで経験していて、ほんの数ヶ月しか違わずにほぼ同時期に観たんです。鉄雄の手がぐにゃぐにゃになって暴走するシーンと、トトロの木が生えてくるシーンが非常に似ていて、どちらも暴走にみえる。ちょっとしたことでこういう世界が起きる可能性があるのではないか、ってすごく興奮したんですよね。カルスをみると思い出します。グロいと思う人もいるだろうけどね。

Figure 5.『紅のエチュード』展示風景。「モネにスイレンを提供した園芸家が深紅の睡蓮を目指して品種改良をした」という園芸史のエピソードを題材に、深紅の睡蓮の形態モデルを切江がフランスでのフィールドワークで撮影した写真や、研究ノートとともに展示した。

モネに見出した研究のヒント

—植物の動的な部分に惹かれた、というのは興味深いです。でもそこから博士論文ではクロード・モネの《睡蓮》をテーマにしましたよね?

切江　最初はモネの《睡蓮》ではなかったんです。花をテーマにしたのは、多くの場合、実用性がないのに人間はまだ見ぬ“美しさ”を求めて品種改良してきたという面白さに惹かれたからです。そこでまず、いつから人は花を育て愛でることをしていたのかという歴史を調べました。一番古い記録として、古代エジプトの壁画に「宮殿に睡蓮を植えている」という記録が残っています [11]。それ以前では、ネアンデルタール人のお墓に花が供えられていたという話もありましたが、それは意図したものなのか偶然動物が運んできたのかは解明されていません。睡蓮は朝開いて夜閉じたり、逆のパターンもありますが、太陽の周期にならうので儀式などで象徴的な植物として用いられていたようです。記録として一番古いものとして、大きな文明が立ち上がり権力が可視化された時、睡蓮が栽培されていた。そこで睡蓮をテーマにしようと決めたんです。

ところが、日本には睡蓮を育てているところが少なくて、みなさんが睡蓮だと思っている多くが蓮なんです。海外まで目をむけて睡蓮を研究に提供してくださるところを探していたら、たまたまモネの睡蓮を提供した業者がフランスにまだ残っていると知り、その施設で研究させていただくことになりました。睡蓮を探していたら、結果的にモネにいきついたんです。研究を進めるうちに、美術史との交点がみえてきた。数理モデルで解析するというのは無限にテーマを設定できてしまうので、研究テーマとして少しふわふわしてしまうんですよね。そこにモネの《睡蓮》という軸ができたことで、研究としても掘りやすくなりました。研究はいかに自分で制約をつくるかだと僕は思っています。モネはもちろんビックネームですし、いい意味で枷になるというか、自分のやるべきことを導いてくれると思いました。いつまでモネをテーマにし続けるかはわかりませんが、やるほどに面白くて。どんどん追求していきたいと思っています。

伊藤　僕はモネでいうと《睡蓮》よりも《積みわら》が圧倒的に好きです。なぜかというと単純な話で、僕が興味があるのはメディアアートで、メディアアートの視点で《積みわら》を観ると印象派の手法である媒体特有性が一番でているんです。《積みわら》って、つまらない風景ですよね。それが印象派の手法で描かれると劇的な風景画になる。そこがモネの面白さだなと。

切江　僕は《睡蓮》はテーマパークだと思っています。モネの絵に描かれている睡蓮がどの品種だったかというのが、モネに睡蓮を売った業者の記録からわかるんですね。モネが改良品種

などを積極的に手に入れて、自分の庭で育てていたことも面白いなと思いました。当時の改良品種をつくった園芸家は、自分の考える最強の美しい睡蓮を作っていたわけじゃないですか。それを実現するために、どれだけ多くの時間とお金をかけたのか。その試行錯誤の成果をモネは買い付けていたということを知り、単に絵の美しさだけでない魅力を感じるようになったんです。ほの暗い植民地政策の歴史も漂わせるベルエポックのフランスで、植物の魅力にとりつかれていたことに思いを馳せると、まるで演劇のシナリオのようで興味深く感じます。

伊藤　晩年の《睡蓮》には対して興味をもっていなかったんだけど、改めて観ていくと狂っていますよね。写真でいうとセットアップフォトなわけで、完全に作り込んでいる。観ている人は自然の美しい風景だと思っているかもしれないけど、実は作り物だという。切江さんの研究から、新たに《睡蓮》に興味が湧いてきました。自分で植物園を作りたいというモチベーションとも似ていますよね。

切江　モネをテーマにしたことで、研究だけでなく作品制作にも繋がり、どちらかが行き詰まった時のヒントにもなり、互いに良い相乗効果もありました。

伊藤　切江さんは作家性が強いですよね。研究者によるアート活動とは違う印象です。研究者がアートを「利用」する時には、あえて「利用」と言ってしまいますが、既存のアートの権威や価値を利用しようとするわけです。でも切江さんは、自分のやっている研究が研究に範囲におさまらなくて、おさまらない何かを抱えているというか。

—今はアート作品の展示というフォーマットに落とし込んでいますが、もしかしたら演劇をつくるという形になる可能性もありますよね？

切江　すごくやりたいです。脚本の原案を書いて、美術もやったり。体がいくつあっても足りなそうですが。アウトプットとしてアートにこだわっているわけではなく、いまのところ美術の展示にするというフォーマットにおさまっているだけなので。今後は演劇などもやってみたいです。

Figure 6. 接ぎ木された植物たち。手前のアンスリウムの苗に小さな丸い葉が見えるが、これはタバコの芽を接いだもの。

「文化」と「生物学」が接触する場所

—『文化と生物学』はこれが創刊号なので実態がわからないと思いますが、「文化」と「生物学」と聞いて何を思い浮かべますか？

伊藤　全然わかんないですよ（笑）。でも何かをつかみかけているんじゃないかなというのは伝わっていますよ。今日はアートの話が多いですが『文化と生物学』で取り上げる「文化」はアートに限らないですよね。「生物学」についてどこの部分を取り上げようとしているのか、僕はまだ想

© Culture and Biology

像できていませんが。

切江　「生物学」といってもヒトを対象にした研究と植物の研究では結構ルールが違いますしね。学会ひとつとっても、服装もムードも違いますし。

伊藤　編集長の服部さんがたまたま「生物学」にたどり着いて、研究者の人たちがやっていることが、「文化」のアプローチと全く違っていたことに気がついた。これを両方組み合わせたら面白いというのはわかりますよ。

—「生物学」に絞って考えると、切江さんは植物、服部は動物、メンバーのひとりである細谷さんは分子系統地理学など、なんとなく「生物学」のバックグラウンドがあると言えると思っています。でも、「文化」って一体なんなんだろうと。そもそも「文化」ってなんですか？

伊藤　「文化」はひとりじゃできない。ある集団の中で共有された概念ですよね。一人でやっても意味がなくて、何かが起こり、そして共有される時に「文化」と呼ばれるものが生成される。で、まあ、アートも同じように、人と人との間で生まれるものですよね。ひとりでは作り出せない。『文化と生物学』っていう時に、このふたつはアートとネイチャーっていうふたつの対立するものを扱うということですよね。アートとネイチャー、つまりアートネイチャーですよ。

ーなるほど、駄洒落ですね。

切江　あっ、今気づきました（笑）。

伊藤　アートネイチャーは自然に見せかけた人工物なわけですけども。まあそれはさておき。アートのヒストリーから考えると自然をどう扱ってきたのかというのを考える必要がある。美学というのはもともとあったわけではなく、18 世紀につくりだされたと言われてますよね。最初に対象としていたのは自然美でしょう。自然の中に美を見出してきたわけですよね。その後、アートのヒストリーとともに人工的なものの中に美を発見するという形に変化してきた。時代と共に美の概念が変わるわけです。

「生物学」では、生き物のカラダの仕組みなどから何かを発見し、そこに秘められている情報を科学的に証明していくわけですよね。一方で遺伝子操作や、人工的に人間が介入して起こる発見も含まれるじゃないですか。でも、どこまでやっていいのかを決めるのは人間の倫理観です。倫理観というのも時と共に変化していくもの。それは「文化」のひとつでもある。「文化」と「生物学」が接触しているところは常にスリリングで、だからこそ面白さがあると思います。

—動物でいえば、イヌは使役動物として狩りをするために飼育されていましたが、だんだんと愛玩動物として繁殖をして小さい犬種を生み出していますよね。そういう操作の部分が「文化」にあたるのでしょうか？

伊藤　んーどうでしょう。操作は人間によって行われるものだけど、それがよいのかわるいのかというのは別の話ですよね。人間の、止められない操作への欲望をどう捉えるかに関わってくるんじゃないですか？ いじめはいけない、というのは「文化」ですよね。

でもネイチャーである「動物としての自分」を考えると、社会に闘争があるのは当たり前です。より良い社会をつくっていくというのは「文化」です。よくよく調べていくと、人間の感情には利他的な部分もインストールされているわけですよね。そう考えるとどこからが「文化」なのかというのはいまのところよくわからないですね。

—みんなで仲良くしましょうという「文化」があって、でもそれは時代とともに変化してしまうと。

伊藤　そう「文化」は変化して、その変化が割とあっさり当たり前のものになっていくんです。

切江　思い出したのですが、ヒマラヤやブータンを探検して植物の文化史について研究した中尾佐助という植物学者がいます。彼が著書『栽培植物と農耕の起源』[12] の冒頭で、「文化」とは何かというところから書き出しているんですよね。「文化」＝カルチャーとは、耕すことである。土を耕せば食物が育つが心を耕すのが「文化」である、というようなことを、意訳ですが、書いていて。農耕が「文化」のベースを成している。米を食べるということは、食べれる状態にするための加工技術なり、保管に適した住まいや建築なり、宗教儀礼なりがある。この本では「種から胃袋まで」にフォーカスしているので全てを論じているわけではないですが、作物がある種の「文化」の基盤を規定しているというのはある程度想像できる。

作物という観点で見ると、普段食べるもののように文化的なモノも摂取していますよね。生き物としての人間と文化的な生活の上に成り立っている人間というものをうまく定義づけていて、それを植物学者が書いたというのも僕は面白いなと思っています。

Figure 7.『紅のエチュード』の展示では研究に用いた文献のほか、科学研究としての成果である博士論文も展示。

「文化」は生きていくための暇つぶし!?

—「文化」とは人間にとってなんなのでしょうか？ 例えば、チンパンジーやゾウなど絵を描く動物はいますが、描いた絵を仲間内で批評することはないといわれています。この批評というのも「文化」だと思うのですが、なぜヒトだけがそういう行為をすることになったのでしょうか。食べられもしないのに、なぜ美しい花を作ろうとするのでしょうか。

伊藤　暇つぶしですよ。僕は、完全に暇つぶしだと思っています。暇つぶしが必要なんです。ヒトの寿命が伸びてしまった問題と関連しているんでしょうね。「文化」がないとヒトは死んでしまいますよ。だって食べたり子どもをつくったりするだけでしょう？ それは無理。それでいうと美味しいご飯は必要ないってなりませんか。

切江　ディストピア的な発想ですよね。栄養はチューブで摂取すればいいって。

伊藤　それじゃあ生きていけないんですよ。美

味しいことを求めるのは暇つぶしじゃないですか。もちろん、ヒトの体が美味しいと感じるメカニズムはありますよね。腐っているものは不味く、新鮮なものほど美味しく感じるとか。生物学的な理由があるとしても、でも、美味しさを愛でるのには文化は必要なんですよ。それがなぜ必要か僕には説明できないですが。僕自身は暇つぶしを重要視しているので、暇つぶしをしたい。難しいんですよ、ちゃんと暇つぶしをするって。

特に今はスマートフォンとかで暇な時間の奪い合いがおきていますよね。個人が使える時間をスマートフォンの中で監禁されつづけている。自ら暇つぶしをする前に、実はむこうから暇つぶしのネタが与えられているんです。この状態はちょっとマズいと思いますけどね。

ー『文化と生物学』も暇つぶしになるといいのですが。ガビンさんの《モダンファート》という作品はオンラインマガジンや展覧会 [13] などメディアの形態を問わない形で発表されていますよね？

伊藤　僕は編集者だから、やっていることをまとめて編集ってくくりにしちゃっているだけなんですよ。クリエイターと編集者の定義の違いは、編集者はゼロから生み出さない。集めて編むわけですよね。どこかからもってきたものと別のところからもってきたものを組み合わせる。そこに新しい価値が生まれるわけです。

《モダンファート》でやっていることは、アートの場所でこれを置くとこういう意味が生まれるとか、真面目な話の後にふざけた話を置くとか。そして置いたものを眺めると楽しい。それだけなんです。基本的に文脈で遊んでいるわけです。ゲームであれば、音楽とゲームを掛け合わせたら音ゲーになるんですよ。『動物番長』[14] というゲームを作った時は、技術的に 3D データが作れるようになったので、動物的な動きだけを抽出するために四角い形にしたんですね。アニメーションをスムーズに動かすことができるようになったら、その媒体特有性を使う。毎回、組み合わせを考えて掛け算をやることが編集者の役割で、それは何にでも応用が可能です。

『文化と生物学』も、その組み合わせを考えること事態が編集的ですよね。極端な話、なんでもいいんですよ。二つ並べて置くものはなんでもいい。並べた時、勝手に見る側に湧き上がってくるものがある。何かと何かを置くと、んー何も思い浮かばないけど（笑）。まあなんでもいいんですよ。駄洒落みたいなもんで。

ー最後に、図鑑と雑誌の違いはなんだと思いますか？

伊藤　確かにこの問いは難しい。図鑑てなんなのかというのを簡単に説明すると、図鑑は図じゃないですか。図鑑の元を辿ると大航海時代の博物学ですよね。もう一つは、絵師をいろんな村に派遣して工房とかの図を描かせるわけですよね。靴を作っている工房で、革をなめす機械を克明に描写する。そういうモノがたくさん集まっているのが最初の図鑑。つまり絵ではなくて図なんですよ。

そこで描かれている植物はありえない状態ですよね。右側に葉っぱがついているけど、左側は葉が落ちて種だけになっているとか。1 枚の絵の中に季節がごっちゃになっている。写実的な絵のようで、実際は図になっている。怪獣図鑑

© Culture and Biology

を生み出した大伴昌司さん [15] は、図鑑の文脈を借りたわけですよね。図鑑が克明に描いているリアルな文法を SF の世界に持ち込んだ。だからズカンフ〜ザッシと聞くと、図鑑の文脈を雑誌的なエンタメに展開するのかなって想像しますね。あとはずらっと並んでいるとか。

図に起こすことの意味は、考現学 [16] のようなことですよね。皆が価値がないと思っていることを克明に図解していくことで価値が生まれる。これは編集的な視点でもありますが。例えば、エスカレーターの構造はこんなふうになっていたんだっていう驚きとワクワクがあるじゃないですか。図鑑をみているときの高揚する気持ちは「生物学」に通じているだろうし、「文化」につなげていくというのもフィットしていると思いますよ。

Figure 8. 2022 年 12 月 19 日、京都・Kumagusuku にて。
左から切江志龍、伊藤ガビン。

伊藤ガビン（いとう・がびん）
1963 年生まれ。編集者。映像にフォーカスしたメディア「NEWRELL」の編集長。京都精華大学教授。「編集」を切り口に、紙媒体、ゲーム、映像、WEB、現代美術作品まで、多彩なディレクションを行う。近年は「あいちトリエンナーレ 2019」に出展。
https://twitter.com/gabin

切江志龍（きりえ・しりゅう）
1991 年生まれ。博士（農学）。ちとせ研究所 Tech & Biz Development Div. BioEngineer。東京大学農学生命科学研究科博士課程修了。生物測定学のバックグラウンドを活かし、データ解析や機械学習モデル開発を行う。アーティストとして metaPhorest に所属。
https://shiryukirie.wixsite.com/shiryukirie

注釈

※以下に掲載されている URL は 2023 年 4 月 29 日現在の内容とする。

1.Earth Combinatoria- 園芸と美術のラボラトワール - 石田翔太（日本画家）、切江志龍（植物学者・美術家）2022.11.13 sun − 11.20 sun @Kuamgusuku https://kumagusuku.info/events/2900

2.Notaguchi, Michitaka, et al. "Cell-cell adhesion in plant grafting is facilitated by β-1, 4-glucanases." Science 369.6504 (2020): 698-702.

 © Culture and Biology

3.3億円で購入「ブリロの箱」知事“時間をかけて議論すべき”2022年11月17日　NHK鳥取NEWS WEB　https://www3.nhk.or.jp/lnews/tottori/20221117/4040013510.html

4.KIRIE, S., PRADAL, C., NOSHITA, K., NEVEU, P., and IWATA, H. "Constructing a Semantic System for Flower Form Description", the 6th International Symposium on Biological Shape Analysis, Boulogne-sur-mer, France (2019)

5. 東京理科大学「劇団ポコポコ」。

6.metaPhorest: 生命科学研究者でありバイオアーティストでもある岩崎秀雄氏が主宰する「生命」を巡る美学・芸術の実験・研究・制作を行うためのプラットフォーム。『文化と生物学』メンバーの飯沢と切江が所属している。　https://www.metaphorest.org/

7. 第一世代 ：ポケットモンスターシリーズで言うと、赤・緑・青・ピカチュウにあたるシリーズのこと。初代とも言われる。https://www.pokemon.co.jp/game/other/gb-rg/

8. カルス ：植物体に傷をつけたときに傷口をおおうようにできる組織、および植物体から取り出した組織または細胞を適当な培地に移して組織培養すると、脱文化がおこり、細胞分裂を繰り返して生じる無定形の組織塊をいう。引用『新生物小事典』（三省堂）
https://dictionary.sanseido-publ.co.jp/dict/ssd24006

9.『となりのトトロ』：1988年に公開されたスタジオジブリ制作、宮崎駿監督による長編アニメーション映画。https://www.ghibli.jp/works/totoro/

10. 映画版『AKIRA』：1988年公開、原作は大友克洋。1982年よりヤングマガジン（講談社）にて連載されたコミックを、製作期間3年、総製作費10億円をかけて映像化した。近未来の東京を舞台に、超能力者と暴走族の少年たちや軍隊が繰り広げる戦いを描いている。
https://v-storage.bnarts.jp/sp-site/akira/

11.Conard, Henry Shoemaker. The waterlilies: a monograph of the genus Nymphaea. Vol. 4. Carnegie institution of Washington, 1905.

12.『栽培植物と農耕の起源』中尾佐助（岩波新書）1966 年　切江が尊敬する植物学者。『花と木の文化史』（岩波新書）もオススメ。https://www.iwanami.co.jp/book/b267474.html

13.《モダンファート 創刊号 特集 没入感とアート あるいはプロジェクションマッピングへの異常な愛情》2019年、あいちトリエンナーレ 伊藤ガビン
https://aichitriennale2010-2019.jp/2019/artwork/A12.html

14.『動物番長』任天堂、2002年　伊藤ガビンが『パラッパラッパー』の次に手がけた2本目のゲーム作品。https://www.nintendo.co.jp/ngc/gdbj/index.html

15. 大伴昌司 : 編集者、SF評論家。『少年マガジン』などの少年誌の巻頭グラビアや、怪獣図鑑を制作した。https://www.kawade.co.jp/np/isbn/9784309727967/

16. 考現学 : 今和次郎が提唱した現代の世相や風俗を分析・解説する学問。考古学をもじってつくられた造語。https://www.chikumashobo.co.jp/product/9784480021151/